

KREATIEWE OEFENINGE MET SPROKIES

1. **Vlotheid:** *Die vermoë om gewoonlik algemene response op 'n gegewe situasie te genereer. Klem val op kwantiteit eerder as kwaliteit.*

Oefening:

- Maak 'n lys van al die ongewone en tog gepaste name wat jy kan uitdink van karakters sonder name in sprokies, bv. Aspoestertjie se susters en die sewe dwergies.
- Skep 'n gediggie van een van die sprokies se titels in 'n akroniem.
- Maak 'n lys van al die dinge wat 'n karakter sou doen wat nie genoem word nie, bv. alles wat Rooikappie in haar mandjie gehad het om vir Ouma te neem.

2. **Buigsaamheid:** *Om reaksie in 'n verskeidenheid kategorieë te kan plaas.*

Oefening:

- Beskryf drie verskillende dinge wat 'n karakter in 'n sprokie kon doen wat anders kon wees (bv. wat Rooikappie kon doen om haarself te red)
- Gee vir sprokies soveel as moontlik ander titels.
- Gebruik die intrige van bestaande sprokies en verander die milieu daarvan.

3. **Oorspronklikheid:** *Die vermoë om slim, unieke antwoorde te gee*

Oefening:

- Skep 'n nuwe sprokie vir 'n boek met kontemporêre eg Suid-Afrikaanse sprokies.
- Skep 'n futuristiese sprokie en gebruik die intrige en karakters van 'n klassieke sprokie soos Hansie en Grietjie. Verander die narratief, dialoog en milieu.
- Dink 'n sprokie uit met 'n nuwe intrige, bv. Eendag het 'n jong seun wakker geword en al sy hare het in die nag pers geword. Wat is die moontlike gevolge en oorsake hiervoor?
- Dink nuwe name uit vir klassieke sprokies. Dit moet steeds verband hou met die karakters en nie algemene name kry nie, bv. Drie varkies : Die drie spekbroers, Raponsie: Mej. Langhare

- Dink aan nuwe gebruike van items wat in bestaande sprokies sou kon wees, bv. wat Sneeuwitjie alles in die kaste van die dwergies gevind het wat hulle nie meer gebruik het nie en wat sy daarmee gedoen het om dit te herwin.

4. **Uitbreiding:** *Om 'n basiese idee uit te brei om dit interessanter en vollediger te maak.*

Oefening:

- Skep en voeg drie nuwe karakters by enige bestaande sprokie. Hoe verander die intrige?
- Bou 'n sprokie met 'n paar objekte in die klas, bv. 'n ballon, mandjie, besem, skoenslapper ens. Volg die klassieke sprokie se intrigelyn.
- Kies 'n karakter vir 'n moderne of futuristiese sprokie. Hou 'n dinkskrum oor al die kenmerke van die karakter (omtrent 25). Kies die beste daarvan en skryf 'n karakterskets. Skep nou die agtergrond, konflik en aanvullende karakters wat nodig is om 'n oorspronklike sprokie te skep.

5. **SCAMPER-tegnieke vir ontwikkeling van kreatiwiteit**

S	Substitute	Vervang
C	Combine	Kombineer
A	Adapt/adjust	Maak aanpassings
M	Modify	Verander
	Magnify	Vergroot
	Minify	Verklein
	Maximise	Vermeerder
P	Put to other uses	Gebruik vir iets anders
E	Eliminate	Neem weg
	Elaborate	Brei uit
R	Reverse	Keer om
	Rearrange	Herrangskik